

inglês mas sempre acompanhados de um bom vídeo (teledisco). É muito difícil subir aos três primeiros lugares.

Alfred Bass: Para matarem o monstro final do segundo nível ponham-se ao pé do seu cão gigante e fiquem sempre a parrir em babo + Fire.

Rainbow Islands: Primam Enter para o número de créditos desejados.

Zynaps: A tecla para definir é a 3. Mais carregadores 1942
10 Clear 04999; Print A + 0; 0 link 7; Load * Code
20 Poke 65332,240; Poke 65333,255; Restore
30 For I = 65520 To 65527

40 Read A: Poke I, A: Next I Randomize USR 65293

50 Date 62,33,50,247
60 Data 204,195,27,204
Jack the Ripper
1000 Clear USR "a". 1: Poke 23624,0; Ink 0; Paper 0; CLS; Load * Code; Randomize USR 26350; Randomize USR 23760 + Uar 0.
E é tudo por hoje, tchau!

Wec Je Mans

O clube Spectrum 2000 volta a escrever com mais uma mão-cheia de pokes.

«Não sei se se lembram da minha última carta (chamo-me Sérgio e sou o sócio n.º 1 do clube Spectrum 2000) que foi manuscrita (esta está bem melhor, não acham?) devido ao facto de eu estar de férias. Então, enviéi uma pequena quantidade de pokes dicas. Desta vez enviei um número maior de pokes dicas. Já estão elas e estas:

- Pokes:
Wec Je Mans - 28110,34
Toobin - 61721,0
Thunder Blade - 36515,101
Arkansas II - 37484,0
Tank - 32209,0
Mask 2 - 42849,0
Marudor - 28183,x (x n.º de smart - 0 a 100)
Artura - 32138,152
Baty - 48430,13
R-Type - 37452,0
The Munsters - 37691,0
Sprits - 61754,0

Dicas:
Metropolis - Prrrir simultaneamente as teclas H+V para energia infinita.
Combat School - Escolha de locais: Cima-Q; Babo-Z; Esquerda-N; Direita-K; Disparar-L.
Chronos - Na tabela dos HI-Scores, escrever «Jing li Baby» e no «menu» pressionar a tecla «a» para adicionar o «Megaboss».

Capitan Trueno - Código da 2ª fase: 141064.
Microposse Soccer - Quando há uma falta, com formação de barrera, se chutarem por cima dela, a bola irá ser com um dos vossos jogadores.
Rolling Thunder - Durante o jogo premir «a» para passar de nível.

Carregadores:
Slap Fight
10 Load * Code; Randomize USR 6002c; Load * Code; Poke 48872,0; Poke 48873,0; Randomize USR 16384

Super Slurman
20 Clear 24969; Load * Code 16384
30 Poke 23322,201; Randomize USR 232
40 Poke 25517,0
50 Randomize USR 32768
Bem, não há espaço para mais nada. Esperem uma nova carta.»

Um mapa muito trabalhoso veio do Vitor Brás, Rua A, Lote 9, 1.º D.L., Casal Guapeia, Massamá - 2745 Queluz, assim como a solução desse jogo.

«Aqui vai mais um mapa completo para os leitores de «A Capital». Desta vez o jogo é o Shadow Warriors, da Ocean. Começo por explicar os golpes, que são apenas três. O mais simples e menos eficiente é o pontapé meia volta, e são precisos 3 golpes para derrubar o inimigo e 3 quedas para ele morrer. O 2.º é um em que precisamos de nos agarrar a um pau (ou poste) para os pontapearmos ("fire" + direcção). O 3.º é como se fossemos a dar uma cambalhota ("fire" + cima + direcção) encostado ao inimigo. Existem vários objectos que quando alguém cai em cima explodem e por vezes deixam bônus. Esses objectos são bancos, cabinas telefónicas, barrits de Esso e outro que não consigo identificar.

No 1.º nível mandam os inimigos mais próximos com a ajuda do poste (ou num local onde tenham a certeza de que não há hipóteses de serem golpeados por trás). Podem espantar espedaça e energia. Há uma parte em cada nível de que só podemos passar após matar todos os inimigos à vista. Quanto ao "Boss" (a todos estes) a melhor maneira de os matar é com o 3.º golpe que eu menciono atrás.

No 2.º nível encontramos-nos junto a uma auto-estrada. Para a passar sem sermos atropelados

lanos de ir de pau em pau (para nos afastarmos de um pau para o outro usamos a tecla de direcção, e para nos agarrarmos a um pau é o «fire»). Quando chegarem a uma parte onde passam notas chegam-se para a parte de cima porque ali não passam notas. Matem o "Boss" e passarem para o 3.º nível.

Tentem mandar os inimigos para o precipício logo à direita e eles morrem logo. Subam para a tábuca e avancem até ao fim dela. Saltam e matem «restantes com a ajuda do poste e sigam para o "Boss", que são três cozinheiros?!! Atacam os primeiros dois e quando um morrer o outro entra na festa.

No 4.º nível sigam sempre pela parte de baixo, agarram-se aos postes e matem os ninjas. Quando chegarem a uma parte onde se vê água agarram-se à árvore e vão saltando até chegarem à última. Matem o inimigo ainda na árvore e desçam. Avançam, subam e lutem. Depois sigam para a direita e para o "Boss". Matem-no como mataram os outros.

No 5.º nível Desta vez encontramos-nos perto de uma linha férrea com o respectivo comboio mais à frente. Avançam por baixo até um precipício. Ali subam e cuidado porque há um ninja que só ataca quando passarmos para a sua frente. Quando chegarem ao fim da linha desçam o enfrentem o chefe (que é o mesmo do 2.º nível).

Por fim, no 6.º e último nível, pouco há a acrescentar em relação às anteriores. É avançar e matar, com a ajuda de alguns bônus. Quando se chega ao «Big Boss», a mensagem é «Prepare to meet the demon». Parece que o confronto vai ser com um inimigo poderosíssimo, mas quando começamos a jogar observa-se que o «Big Boss» não passa de mais dois matulões iguais aos dos níveis 2 e 3. Pode-se matar os gigantes facilmente, após o que aparecerá a mensagem «You have finished SHADOW WARRIORS», e é assim que se acaba mais um jogo para a plataforma, com a esperança de que novos jogos tenham finais melhores.

Já agora, aproveito para finalizar que o jogo HAMPFREY tem 40 fases. Na última fase temos de pintar as letras «The End», após o que aparecerá a mensagem «En hora buena conseguiste pintar toda a casa. Ahora podras descansar». E é tudo. Até à próxima!

TIRO FALHA ALVO



Um dos oito cenários de Crossfire, um jogo onde a perícia é necessária (um suor no «joystick» e a mira vão)

Título: CROSSFIRE

Estamos nos anos 30, Al Capone e os seus complicados dominam as ruas da velha Chicago. Os intocáveis terão de pôr fim a um domínio como este e o nosso herói é um destacado membro desta força especial.

Um jogo da Atlantis que se assemelha a Prohibition, mas com algumas agravantes: apenas oito níveis de pouca dificuldade, com dois criminosos e dois civis inocentes.

Crossfire, pode entreter por alguns minutos, mas não mais.

Um dos pontos fortes deste jogo são os movimentos, talvez até demais. No fim da missão, somos promovidos a chefe de polícia, num clima de utopia aparente

Género: Perícia / Acção
Gráficos: 5
Movimentos: 7
Dificuldade: 5
Conselho: Não é grande coisa.